

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

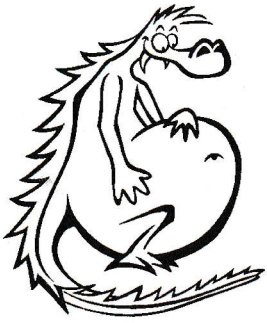
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





Memo Fantômes

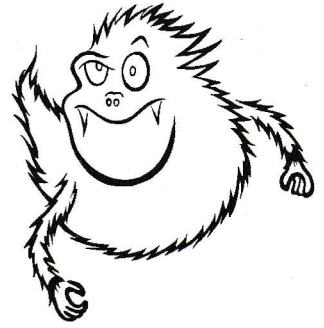
Le Memo qui luit dans la nuit !

Jeu de paires pour 2 à 4 joueurs

à partir de 6 ans

Jeu Piatnik N° 750991

© 2006 par Piatnik, Vienne



Jeu d'observation et de mémorisation.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, de petites pièces pouvant être avalées.

Des personnages inquiétants mais drôles et des fantômes lugubres luisent dans le noir. Chacun de ces compères à un frère jumeau. Qui réunira le plus grand nombre de frères jumeaux ?

Contenu : 48 Cartes Memo
1 Règle de jeu

But du Jeu :

Obtenir le plus grand nombre de paires.

Préparation :

Avant de commencer à jouer, il faut exposer toutes les cartes Memo, à la lumière, afin qu'elles soient luisantes pendant le jeu. Ceci est valable aussi bien pour le côté recto que pour le côté verso. Puis les cartes sont mélangées et posées sur la table, face cachée. On peut aussi les aligner en rangs (par exemple 6 rangs de huit cartes).

Remarque : Evidemment, le jeu peut aussi se jouer à la lumière.

Déroulement du jeu :

On éteint la lumière, le jeu peut commencer.

Le plus jeune joueur commence, il retourne deux cartes :

- Si les images sont différentes, il les replace face cachée, c'est au joueur suivant de jouer.

- Si les images sont identiques, il a réuni un couple de jumeaux, il prend les deux cartes et les met de côté et retourne à nouveau deux cartes, si elles sont identiques il les garde, sinon il passe son tour à son voisin.

Remarque : On ne peut retourner que deux cartes à la fois.

Fin du Jeu :

Le jeu prend fin dès que le dernier couple de jumeaux a été découvert.

Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de paires a gagné.

LUCIERS Memo fantômes
dans la NUIT